Informations importantes

Pour commencer

Manettes

Fonctions en ligne

Avis aux parents et tuteurs

Contenu téléchargeable

Paramètres de son

WUP-P-AZEE-00

Caractéristiques en ligne

- Exploits

Menus

- Menu principal
- Options de jeu
- Options audio
- Commandes
- Menu Pause

Jouer le jeu

- Introduction
- Combattre
- Vision de détective
- Prédateur invisible
- Déplacements
- Carte du GamePad
- Gadgets

Bat-ordinateur

À propos de ce produit

Mentions légales

Dépannage

Assistance

Informations importantes

Merci d'avoir choisi Batman™: Arkham Origins pour la console Wii U.

Informations importantes

Veuillez lire ce mode d'emploi attentivement avant d'utiliser ce logiciel. Si ce dernier est destiné à des enfants, le mode d'emploi doit leur être lu et expliqué par un adulte.

Avant d'utiliser ce logiciel, veuillez également lire le contenu de l'application **Informations sur la santé et la sécurité** ( ), accessible depuis le menu Wii U. Vous y trouverez des informations importantes vous permettant de profiter pleinement de ce logiciel.

Manettes

Manettes compatibles

Pour utiliser ce logiciel, synchronisez d'abord au moins une de ces manettes avec la console.

Wii U GamePad	Manette Wii U Pro

- Une seule manette peut être utilisée à n'importe quel moment.

Synchroniser des manettes

Depuis le menu HOME, sélectionnez **Paramètres des manettes** pour accéder à l'écran ci-contre. Puis, sélectionnez **Synchroniser** et suivez les instructions à l'écran pour terminer la synchronisation.

Fonctions en ligne

Connectez votre console à Internet pour profiter des fonctions suivantes :

- Nintendo eShop
- Publication automatique de vos Exploits sur Miiverse™

◆ Consultez la section Pour vous connecter à Internet du mode d'emploi imprimé de la Wii U pour plus de détails sur le matériel nécessaire pour connecter votre console à Internet. Lorsque vous disposez de tout ce qu'il faut, sélectionnez Internet depuis les paramètres de la console ( ), accessibles dans le menu Wii U, puis configurez votre connexion Internet.

Avis aux parents et tuteurs

Vous pouvez restreindre l'utilisation des fonctions ci-dessous en sélectionnant **Contrôle parental** ( ), accessible depuis le menu Wii U.

Nom	Description
Interactions en ligne dans les jeux	Restreignez l'utilisation des fonctionnalités de communication telles que Miiverse 7 .
Services d'achats Wii U	Restreignez l'utilisation de cartes de crédit ou l'achat de logiciels depuis les services comme Nintendo eShop 5 .

Miiverse	Restreignez la publication et la lecture de messages sur Miiverse. Sélectionnez Restreindre la publication de messages pour restreindre l'affichage automatique de vos Exploits; sélectionnez Restreindre la publication et la lecture pour restreindre le visionnement et l'affichage automatique de vos Exploits 7 .

- L'accès à ce jeu (et à d'autres jeux) peut également être restreint en réglant le paramètre Classification de l'ESRB dans la fonction de contrôle parental.

Contenu téléchargeable

Vous pouvez vous procurer du contenu téléchargeable en ligne pour ce jeu.

● Faire des achats

Sélectionnez 🛍 dans le menu HOME pour accéder à Nintendo eShop. Pour plus de détails, consultez la page Acheter des licences de contenu téléchargeable et des licences limitées, dans le mode d'emploi électronique de Nintendo eShop.

- Sélectionnez **Mode d'emploi** dans le menu de Nintendo eShop pour ouvrir son mode d'emploi électronique.

Paramètres de son

Mode de sortie audio

Ce logiciel est compatible avec le mode ambiophonique de format MIC linéaire multicanal 5.1. Pour profiter du son ambiophonique, sélectionnez **Paramètres de la console** ( ) depuis le menu Wii U, sélectionnez ensuite **Téléviseur**, puis réglez le mode de sortie audio sur **Ambiophonie**.

- Pour profiter du son ambiophonique avec ce logiciel, vous devez d'abord brancher votre console Wii U à un récepteur avec port HDMI™ intégré au moyen d'un câble HDMI haute vitesse. Pour plus de détails sur la façon de configurer et de brancher votre récepteur, consultez le mode d'emploi de cet appareil.

Exploits

REMARQUE : Batman: Arkham Origins publie automatiquement vos Exploits sur Miiverse. Lors du déverrouillage d'un nouvel Exploit, un message sera publié avec sa description et une capture d'écran de votre partie actuelle. Pour désactiver cette fonctionnalité, sélectionnez l'option correspondante dans le menu principal.

Exploits

Essayez de déverrouiller l'ensemble des 39 Exploits que vous trouverez dans Batman: Arkham Origins.

Ville d'assassins

Un œil ouvert

Pas quelqu'un d'important

Au bal masqué

Un seul credo

Tôt ou tard

Le coup de la panne

Contre-espionnage

La clé de l'énigme

Toute la collec'

Ce n'est que le début !

Le beau et la bête

Justicier de l'ombre

Protecteur de Gotham

Pire cauchemar

Imper' et lunettes noires

La légende du Chevalier noir

Affaire classée !

Le crime, c’est votre affaire

Merci, vieux frère

Coach personnel

La perfection sinon rien

Qui dit mieux ?

Cinquante non-stop

Du jamais vu

C'était quoi ?

Chevalier silencieux

Lévitation

Autour du monde

Intouchable

Sans faute

Un de chaque

Marathon aérien

Podium

Olympien

La voix du peuple

Environnement sûr

Il suffit d'y croire

Je suis la nuit

Menu principal

REMARQUE: Batman: Arkham Origins enregistre automatiquement votre progression à certains points de contrôle. Lorsque l'icône d'enregistrement automatique s'affiche sur votre écran, n'éteignez pas la console et n'éjectez pas le disque.

Histoire

Nouvelle partie / Continuer partie

Commencez une nouvelle partie Batman: Arkham Origins depuis le début ou continuez l'histoire à partir du dernier point de contrôle enregistré.

Nouvelle partie +

Commencez une nouvelle partie avec les gadgets et les améliorations obtenus au cours de votre première partie de Batman: Arkham Origins. Les ennemis apparaissent dans différents contextes et

la difficulté globale augmente. Vous devez terminer l'histoire principale au moins une fois en difficulté normale ou difficile pour déverrouiller cette option.

Je suis la nuit

RÉSERVÉ AUX HARDCORE: commencez une nouvelle partie avec les gadgets et améliorations obtenus dans votre précédente partie de Batman: Arkham Origins. Cette fois, cependant, LA MORT EST DÉFINITIVE. Vous devez terminer l'histoire principale en Nouvelle partie + pour débloquer cette option. Êtes-vous prêt à relever le défi?

Mode Défi

Relevez les défis conçus par Batman pour tester ses capacités. Des défis supplémentaires sont déverrouillés à mesure que vous progressez dans l'histoire.

Défis	Relevez les défis de Batman sans utiliser de modificateur.

Campagnes	Frayez-vous un chemin à travers des défis ardus tout en choisissant judicieusement les modificateurs à utiliser pour chaque carte. Vous devez avoir utilisé tous les modificateurs avant la fin de la campagne.
Personnalisé	Sélectionnez une carte et ajoutez ensuite plusieurs modificateurs pour créer un défi unique.
Entraînement au combat	Participez à des séances d'entraînement axées sur l'enseignement de techniques avancées.

Options

Réglez les paramètres de jeu et affichez les commandes. Consultez la rubrique Options dans le mode d'emploi pour obtenir davantage de détails.

Bonus

Statistiques

Affichez les différentes statistiques de jeu et suivez votre progression globale au cours du jeu.

Exploits

Affichez la liste de vos Exploits.

Synopsis histoire

Consultez votre progression dans la sauvegarde en cours.

Trophées persos

Affichez les modèles en 3D des personnages déverrouillés lors de votre progression dans le jeu.

Galerie

Affichez les visuels artistiques des environnements et des personnages. Ceux-ci peuvent être déverrouillés en progressant dans le jeu.

Crédits

Affichez les crédits de Batman: Arkham Origins.

Options de jeu

Inverser vue	Sélectionnez cette option pour inverser les commandes de déplacement de la caméra de haut en bas.
Inverser rotation	Sélectionnez cette option pour inverser les commandes de rotation de la caméra.
Inverser commandes de vol	Inversez les commandes lorsque Batman plane.
Inverser commandes de vol (Batarang)	Inversez les commandes lorsque vous pilotez le Batarang télécommandé.
Assistance caméra	Sélectionnez cette option si vous souhaitez utiliser la fonction d'assistance caméra.

Astuces	Activez ou désactivez les astuces dans le jeu.
Fonction de vibration	Activez ou désactivez la fonction de vibration de la manette.
Luminosité	Réglez la luminosité du jeu.
Messages automatiques sur Miiverse	Activez ou désactivez les messages automatiques sur Miiverse.

Options audio

Sous-titres	Sélectionnez cette option si vous souhaitez afficher les sous-titres dans le jeu.
Volume des effets sonores	Réglez le volume des effets sonores.
Volume de la musique	Réglez le volume de la musique de Batman: Arkham Origins.
Volume des dialogues	Réglez le volume pour tous les dialogues du jeu.

Commandes

Wii U GamePad

Le Wii U GamePad offre une nouvelle manière de jouer à Batman: Arkham Origins. Il vous permet de naviguer sur des cartes en temps réel et de placer des marqueurs à l'aide de l'écran tactile. En outre, vous pouvez utiliser les commandes par mouvements pour analyser les preuves sur les scènes de crime. Guettez les astuces à l'écran pour savoir à quel moment les commandes par mouvements s'appliquent.

Commandes de Batman

Se déplacer	Levier gauche
Regarder autour	Levier droit
Courir	Bouton B (maintenir)
Esquiver	Bouton B (appuyer deux fois)

Frapper	Bouton Y
Coup de cape	Bouton A
Contre	Bouton X
Vision de détective	Bouton L
Analyse en vision de détective	Bouton L (maintenir)
Viser avec un gadget	Bouton ZL (maintenir)
Utiliser un gadget	Bouton ZR (en visant)
S'accroupir	Bouton ZR (maintenir)
Grappin	Bouton R
Menu des gadgets	Croix directionelle
Zoom	Appuyer sur le levier droit
Centrer la caméra	Appuyer sur le levier gauche

Pause	Bouton +
Interface de mission	Bouton -
Batarang rapide	Bouton ZL
Bat-griffe rapide	Bouton ZL + bouton X
Gel explosif rapide	Bouton ZL + bouton Y

Batarang télécommandé

Vol horizontal auto.	Bouton R
Freiner	Bouton ZL
Accélérer	Bouton ZR
Demi-tour	Bouton ZL + bouton ZR

Menu Pause

Appuyez sur le bouton + à tout moment pendant la partie pour accéder au menu Pause.

Reprendre

Revenez à la partie en cours.

Options de jeu

Réglez la jouabilité et la luminosité.

Options audio

Réglez le volume et les sous-titres.

Commandes

Passez en revue les commandes de jeu.

Mode GamePad uniquement

Activez ou désactivez le mode GamePad uniquement.

Redémarrer

Reprenez la partie à partir du dernier point de contrôle sauvegardé.

Quitter

Quittez le jeu et revenez au menu principal. Toute progression non enregistrée sera perdue.

Introduction

Un Noël noir

Cela fait maintenant presque deux ans que Bruce Wayne est rentré à Gotham. Le taux de criminalité est monté en flèche et les forces de police corrompues ne contribuent guère à endiguer la vague de violence. Notre héros se bat pour maintenir l'ordre et rendre la justice là où personne d'autre ne le fait. Mais il a encore beaucoup à apprendre. Il n'est pas encore ce Chevalier noir émérite et réfléchi; il a du mal à contrôler sa colère et insiste pour tout faire lui-même...

La cible actuelle de Batman est un homme du nom de Roman Sionis (alias Black Mask), un génie du crime qui a pris le contrôle d'une grande partie de la pègre de la ville. Après une longue journée passée à suivre des pistes, notre héros est de retour au manoir Wayne. C'est le réveillon de Noël et il a l'intention de passer une petite soirée

tranquille avec Alfred, mais rien ne va se passer comme prévu. Une tempête de grande ampleur s'est abattue sur Gotham, apportant avec elle autre chose que le mauvais temps...

Écran de jeu

1 Expérience

La barre verte dans le coin supérieur gauche

indique le niveau d'expérience (XP) actuel de Batman. Batman gagne de l'expérience en battant des criminels. Lorsque la barre verte est pleine, il peut acheter une amélioration de WayneTech.

2 Santé / Armure

La barre bleue sous la jauge d'expérience indique le niveau de santé de Batman. Achetez des améliorations dans le menu WayneTech pour ajouter une armure à la tenue de Batman et la rendre plus résistante aux coups de feu ou aux attaques au corps à corps.

3 Boussole

La boussole se trouve en haut de l'écran. C'est ici qu'apparaissent les marqueurs indiquant la direction que Batman doit suivre pour atteindre son objectif.

4 Gadgets

L'arsenal de Batman est affiché dans le coin inférieur gauche de l'écran. Progressez dans l'histoire pour déverrouiller des gadgets supplémentaires.

5 Réticule

Le réticule de visée apparaît chaque fois que Batman peut utiliser le grappin sur un rebord à proximité ou lorsque vous visez manuellement avec un gadget.

Combattre

Pour passer la nuit, Batman doit mettre à profit tout ce qu'il a appris et se fier à ses instincts aiguisés afin de neutraliser ses adversaires. Appuyez sur le bouton Y pour frapper.

Contrer les attaques

Lorsqu'un ennemi s'apprête à attaquer Batman, une icône représentant des éclairs apparaît au-dessus de la tête de cet ennemi. Appuyez sur le bouton X pour contrer l'attaque avant que l'icône ne disparaisse.

Coup de cape

Appuyez sur le bouton A pour donner un coup de cape à un ennemi. Alors que l'ennemi est étourdi, Batman peut lui infliger une raclée, une attaque aérienne ou s'enfuir rapidement à l'aide du bat-grappin. Certains ennemis doivent être étourdis avant de pouvoir être attaqués.

Esquiver

Batman peut sauter au-dessus des ennemis ou plonger pour éviter une attaque en appuyant deux fois sur le bouton B.

Gadgets rapides

Batarang rapide	Appuyez rapidement sur le bouton ZL
Bat-griffe rapide	Bouton ZL + bouton X
Gel explosif rapide	Bouton ZL + bouton Y
Détonateur à concussion rapide	Bouton ZL + bouton A
Grenade collante rapide	Appuyez deux fois sur le bouton ZR

Combos

Enchaînez les coups, les contres, les gadgets, les

coups de cape et les mouvements d’esquive sans prendre ni manquer de coup pour créer un combo. Les combos multiplient la quantité d'expérience que Batman reçoit à l’issue d’un combat. Le multiplicateur actuel est affiché sous la barre de santé de Batman. Si Batman est attaqué ou prend trop de temps pour infliger le coup suivant, le multiplicateur est réinitialisé.

Vision de détective

Appuyez sur le bouton L pour activer la vision de détective à tout moment. La vision de détective donne à Batman une autre visualisation des alentours, lui permettant de repérer les ennemis, les cachettes et les structures fragiles. Les cachettes, telles que les gargouilles et les grilles, et les autres objets d'intérêt, tels que les caméras de surveillance et les portes, apparaissent en orange. Les ennemis équipés d'armes à feu apparaissent également en orange, tandis que les ennemis non armés sont en bleu. Les murs délabrés que Batman peut enfoncer ou détruire ont un aspect translucide et sont superposés d'une icône « explosion ». Lorsque vous utilisez la vision de détective, Batman reçoit également des renseignements tactiques sur les ennemis et les objets, comme les armes ou l'équipement d'un ennemi, ou sur la fonction spécifique d'un panneau de commande, comme celui des systèmes de sécurité ou des dispositifs de verrouillage des portes.

Analyse

Si vous maintenez le bouton L enfoncé dans certaines situations, Batman peut analyser la zone pour trouver des indices. Cet outil permet d'analyser les preuves ou de marquer l'emplacement des données d'Enigma hors de portée afin de les récupérer plus tard.

Scènes de crime

Le GCPD a délimité des scènes de crime pour enquêter sur les morts suspectes dans les rues de Gotham. Batman peut résoudre ces crimes en fouillant la zone à la recherche d'indices. Utilisez les capteurs de mouvement du GamePad pour vous déplacer à l'intérieur de la scène de crime! Lorsque vous y êtes invité, appuyez sur les boutons ZL et ZR et utilisez le GamePad pour examiner la scène de crime. Visez un indice et maintenez le bouton B enfoncé pour recréer la séquence des événements. Maintenez le bouton ZL enfoncé pour revenir en arrière et le bouton ZR pour avancer dans ces reconstitutions afin

d’examiner les scènes de crime et y trouver des indices essentiels à l’enquête.

Prédateur invisible

Lorsqu'il n'était pas à Gotham, Batman s'est entraîné pour devenir un expert de la traque furtive et de l'art de semer la peur dans le cœur de ses ennemis. Ce soir, ses techniques et ses outils seront mis à l'épreuve.

Points d'observation

Les gargouilles qui veillent sur Gotham offrent à Batman un emplacement parfait pour éviter d'être repéré et pour étudier ses ennemis. Avec la vision de détective, s'accroupir sur un point d'observation est un excellent moyen de planifier la meilleure façon d'éliminer des ennemis.
AVERTISSEMENT: Certains ennemis sont équipés de lunettes thermiques qui peuvent détecter la présence de Batman sur un point d'observation.

Couverture en coin / Élimination en coin

Lorsqu'il est en couverture en coin, Batman peut

éliminer les ennemis ignorant sa présence dès qu'ils sont à proximité. Tout en vous accroupissant, appuyez sur le bouton B pour vous abriter et appuyez sur le bouton X pour lancer l'attaque une fois la cible visée.

Élimination silencieuse

Pour éliminer un ennemi sans que ses alliés ne s'en rendent compte, maintenez le bouton ZR pour vous accroupir et vous faufiler derrière la cible. Lorsque l'ennemi est à votre portée, appuyez sur le bouton X pour l'éliminer.

Élimination instantanée

Au cours d'une élimination silencieuse, Batman peut instantanément faire perdre connaissance à un ennemi en appuyant sur le bouton Y. Toutefois, ce mouvement est bruyant et attirera les ennemis proches.

Double élimination

Déplacez-vous silencieusement derrière deux

ennemis ignorant votre présence et appuyez sur le bouton X pour leur fracasser le crâne et ainsi les assommer en même temps.

Élimination inversée

Lorsque Batman est perché au sommet d'une gargouille et qu'un ennemi se promène en dessous de lui, suspendez-vous à la gargouille et appuyez sur le bouton X pour tendre une embuscade. Notez que ce mouvement n'est pas silencieux et qu'il attirera des ennemis proches. Préparez-vous à vous déplacer!

Élimination par une grille

Lorsqu'un ennemi ignorant la présence de Batman s'approche alors que ce dernier se cache derrière une grille, appuyez sur le bouton X pour surgir et l'éliminer. Ce mouvement est bruyant et d'autres ennemis viendront examiner la grille.

Élimination sur rebord

Lorsque vous êtes suspendu à un rebord, appuyez

sur le bouton X pour tendre le bras et saisir un ennemi à votre portée afin de le faire tomber et de l'assommer. Cette élimination est bruyante et attirera les ennemis proches.

Élimination suspendu à un rebord

Lorsque Batman est debout sur une corniche ou perché sur un rebord au-dessus d'un ennemi, il peut descendre et se servir de ses jambes pour étrangler silencieusement son adversaire afin de le rendre inconscient.

Élimination depuis une fenêtre / un mur de bois

Lorsque Batman se trouve de l'autre côté d'une fenêtre ou d'un mur fragilisé par rapport à un ennemi, il peut passer au travers et assommer instantanément son opposant. Cette action bruyante attirera tous les ennemis situés aux alentours.

ASTUCE:
Seules l'élimination silencieuse, l'élimination en coin et l'élimination suspendu à un rebord sont des attaques silencieuses. Soyez prêt à vous éloigner rapidement lorsque vous effectuez l'une des autres éliminations.

Déplacements

Marche / Course

Utilisez le levier gauche pour déplacer Batman dans l'environnement. Maintenez le bouton B appuyé lors du déplacement pour faire courir Batman. Lorsqu'il court, Batman saute et escalade automatiquement les obstacles.

Planer

La cape de Batman a été spécialement conçue pour lui permettre de planer dans les airs sur de longues distances. Lorsque Batman se trouve dans les airs, maintenez le bouton B appuyé afin de déployer sa cape et utilisez le levier gauche afin de guider sa descente.

Boulet de canon

Maintenez le bouton ZR appuyé lors d'un vol plané afin de faire plonger Batman directement vers le sol puis le faire remonter pour gagner en

vitesse et en hauteur. Utilisez cette action pour planer sur de plus longues distances ou pour surprendre des ennemis avec un plaquage brutal.

Bat-grappin

Le Bat-grappin de Batman est un outil essentiel pour des déplacements rapides. Il suffit d'appuyer sur le bouton R et Batman lance directement son grappin et grimpe sur le rebord le plus proche. Appuyez sur le bouton A à tout moment pour décrocher le grappin. Le bat-grappin peut être amélioré afin d'augmenter la vitesse de la corde, permettant ainsi de propulser Batman haut dans les airs. En combinant son utilisation avec les boulets de canon et vols planés, Batman peut parcourir de longues distances sans toucher le sol.

Glissade

Appuyez sur le bouton ZR lorsque Batman court pour effectuer une glissade. La glissade peut servir à se déplacer dans de petits espaces, à enlever des grilles d'aération instantanément ou à

engager un combat.

Attaque tombée

Lorsque Batman se trouve au-dessus d'un ennemi, il peut l'attaquer en lui tombant dessus si un symbole de Batman apparaît au-dessus de sa tête. Appuyez sur le bouton Y quand le symbole apparaît pour tomber sur l'ennemi.

Coup de pied en planant

Lors d'un vol plané ou à partir d'un point d'observation, Batman peut donner un coup de pied en planant à un ennemi situé à sa portée. Lorsque le symbole de Batman apparaît au-dessus de la tête d'un ennemi, appuyez sur le bouton Y et Batman plane automatiquement en direction de l'ennemi et l'attaque.

Carte du GamePad

Faites glisser la carte avec votre doigt pour l'examiner. Touchez les bâtiments ou les icônes pour afficher les renseignements. Touchez deux fois n'importe quel endroit pour créer un marqueur personnalisé. Touchez deux fois une icône d'objectif permet de la définir comme nouveau marqueur. Touchez deux fois un bâtiment pour afficher sa carte.
Si vous déplacez votre personnage ou subissez des dégâts, la carte se centre à nouveau sur son emplacement.
Le marqueur de personnage indique son emplacement.

Curseur de zoom

Faites glisser les flèches vers le haut ou vers le bas avec votre doigt pour effectuer un zoom avant ou arrière.

Indicateur d'étage

Touchez la flèche haut ou la flèche bas pour changer d’étage.

Gadgets

Batman est connu pour son arsenal technologique de lutte contre le crime. Se servir correctement des gadgets de Batman est crucial pour survivre pendant la nuit. Il commence la soirée avec un nombre limité de gadgets, mais peut en acquérir de nouveaux en battant certains ennemis, en remplissant des missions secondaires ou en achetant des améliorations WayneTech. Les gadgets peuvent être sélectionnés avec la croix directionnelle.

Batarang

L'arme caractérisque de Batman peut servir à étourdir les ennemis ou à toucher des objets hors d'atteinte. Maintenez le bouton ZL appuyé pour viser, puis appuyez sur le bouton ZR pour lancer le Batarang. Vous pouvez aussi appuyer rapidement sur le bouton ZL pour lancer rapidement un Batarang. Vous pouvez lancer successivement jusqu'à trois Batarangs de façon rapide.

Batarang télécommandé

Le Batarang télécommandé est utile pour toucher des interrupteurs ou objets hors de portée. Batman peut contrôler la vitesse et la direction du Batarang lorsque celui-ci vole dans les airs. Ce gadget peut être mis à niveau pour lancer un Batarang préprogrammé qui effectuera une boucle pour revenir et frapper l'ennemi par-derrière.

Vol horizontal auto.	Bouton R
Freiner	Bouton ZL
Accélérer	Bouton ZR
Demi-tour	Bouton ZL + bouton ZR

Bat-griffe

La Bat-griffe sert principalement à agripper des objets hors de portée et à les tirer vers Batman. Maintenez le bouton ZL appuyé pour viser, puis appuyez sur le bouton ZR pour lancer la Bat-griffe. La Bat-griffe peut être améliorée afin de servir à

désarmer les ennemis.

Gel explosif

Le gel explosif de Batman sert à neutraliser temporairement des ennemis ou à faire exploser des structures affaiblies. Maintenez le bouton ZL appuyé pour viser, puis appuyez sur le bouton ZR pour placer une charge de gel explosif. Pour faire exploser le gel, maintenez le bouton ZL appuyé et appuyez sur le bouton R. Vous pouvez placer jusqu'à trois charges avant de déclencher l'explosion.

Séquenceur cryptographique

Le séquenceur cryptographique s'avère pratique lorsque Batman a besoin de décrypter une fréquence radio sécurisée, de pirater une console de sécurité ou de déverrouiller une serrure électronique. Maintenez le bouton ZL appuyé pour viser, puis appuyez sur le bouton ZR pour déployer l'outil. Utilisez ensuite les leviers gauche et droit pour interagir avec l'appareil.

Balle fumigène

Les balles fumigènes inondent la zone d'une fumée à effet désorientant. La fumée peut être utilisée de manière défensive pour permettre à Batman d'échapper au feu ennemi, ou de manière offensive pour semer la confusion parmi ses ennemis. Maintenez le bouton ZL appuyé pour viser, puis appuyez sur le bouton ZR pour lancer une balle fumigène, ou appuyez sur le bouton R pour faire tomber une balle fumigène aux pieds de Batman.

Griffe télécommandée

La griffe télécommandée peut servir à créer de nouveaux chemins à traverser. Maintenez le bouton ZL appuyé pour viser, puis appuyez sur le bouton ZR pour déployer une corde raide entre deux points d'ancrage. La griffe télécommandée peut également servir à attacher deux ennemis l'un à l'autre ou à lancer un objet sur un ennemi. La griffe télécommandée peut être améliorée pour permettre à Batman de procéder à des éliminations

alors qu'il parcourt la corde en funambule ou en tyrolienne.

Détonateur à concussion

Ce gadget peut servir à désorienter temporairement les ennemis. Appuyez sur les boutons ZL et A pour lancer rapidement le détonateur à concussion. Il explosera après un court délai, étourdissant toute personne prise dans l'explosion. Ce gadget peut être amélioré pour augmenter la durée et le rayon de l'effet.

Grenade collante

Utilisez ce gadget pour maîtriser un seul ennemi. En outre, la composition chimique unique de la grenade collante signifie qu'elle peut servir à créer une plateforme temporaire flottant sur l'eau. Maintenez le bouton ZL appuyé pour viser, puis appuyez sur le bouton ZR pour lancer une grenade. Ce gadget peut être amélioré pour créer des grenades à particules collantes. Les grenades à particules collantes vous permettent d'engluer

plusieurs ennemis simultanément. Lorsque vous visez pour lancer la grenade avec le bouton ZL, maintenez le bouton ZR pour passer en mode grenade à particules. Les deux versions de la grenade collante peuvent être améliorées davantage pour servir de mines de proximité en appuyant sur le bouton R.

Brouilleur

Le brouilleur sert à désactiver à distance les armes à feu, les brouilleurs de signaux et les tourelles. Maintenez le bouton ZL appuyé pour viser, puis maintenez le bouton ZR appuyé pour désactiver l'appareil visé. Il peut servir jusqu'à deux fois avant de devoir être rechargé. Ce gadget peut être amélioré pour désactiver les mines ainsi que les systèmes sonores dans les salles Prédateur.

Gants électriques

Les gants électriques peuvent servir à fournir de l'électricité à des générateurs ou autres appareils non branchés afin d'ouvrir à Batman l'accès à de

nouvelles zones. Lorsque vous y êtes invités, maintenez le bouton B pour charger un appareil. Ils peuvent aussi servir à administrer une décharge électrique non fatale aux ennemis. Lorsque vous y êtes invités en cours de combat, appuyez sur les leviers gauche et droit pour activer les gants, puis sur le bouton Y pour asséner un coup électrifié.

Bat-ordinateur

Appuyez sur le bouton - à tout moment pour accéder au Bat-ordinateur. Cet ordinateur permet à Batman de définir des marqueurs, de revoir des dossiers de personnages, ou d'accéder à WayneTech pour acquérir de nouvelles compétences ou des améliorations de gadgets. Appuyez sur les boutons L/R pour basculer entre les cinq fonctions principales du Bat-ordinateur.

Système de carte

Grâce à une technologie satellitaire sophistiquée, Batman a accès au plan complet de Gotham. Batman peut consulter les marqueurs de ses objectifs ou missions secondaires du moment et définir des marqueurs personnalisés. Utilisez le GamePad pour mettre une zone en surbrillance sur la carte, puis appuyez sur le bouton X pour définir un marqueur personnalisé. Un marqueur blanc apparaît sur la boussole de Batman pour le guider et le Bat-signal apparaît dans le ciel de Gotham au-dessus de l'emplacement du marqueur

personnalisé.

Traque

Cet écran permet à Batman d'accéder aux derniers renseignements concernant les missions facultatives disséminées à travers Gotham. Ces renseignements sont organisés en fonction du chef des diverses opérations criminelles que Batman doit poursuivre.
Chaque fichier Traque affiche une carte indiquant tous les objectifs connus que Batman a découverts jusque-là.

Système Chevalier noir

Batman cherche constamment à s'améliorer et a créé un programme d'auto-évaluation qui mesure ses performances dans quatre domaines clés. Terminez ces défis pour débloquer diverses améliorations dans l'arborescence WayneTech. Terminez TOUS les défis pour débloquer un nouveau costume à utiliser en mode Nouvelle partie +.

WayneTech

L'interface WayneTech permet à Batman d'utiliser les XP gagnés dans les combats pour acquérir de nouvelles compétences ou améliorations de gadgets. Chaque barre de XP pleine gagnée par Batman lui permet d'acquérir un article de WayneTech. Les articles sont débloqués dans l'arborescence WayneTech en réalisant les défis du Système Chevalier noir, en acquérant de nouveaux gadgets et en avançant dans le jeu.

Base de données

La base de données est l'endroit où Batman garde ses notes personnelles sur les crimes, les criminels et les enquêtes qu'il a menées jusque-là. Accédez à cette page pour en apprendre davantage sur le monde de Gotham.

Mentions légales

IMPORTANT

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour être utilisé avec un appareil non agréé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie Nintendo. Copier et/ou distribuer un jeu Nintendo est illégal et strictement interdit par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle.

Copier ou distribuer ce jeu sans autorisation est interdit. Cet appareil dispose de mesures techniques de protection. Votre console Wii U et ce logiciel ne sont pas conçus pour être utilisés avec des appareils non autorisés ou des accessoires non agréés. Une telle utilisation peut être illégale, elle invalide toute garantie et constitue une violation de vos obligations en vertu du contrat d'utilisation. De plus, l'utilisation d'un appareil ou d'un logiciel non autorisé rendra ce jeu ou votre console Wii U définitivement inutilisable et entraînera la suppression du contenu non autorisé. Nintendo (ainsi que ses partenaires sous licence et ses distributeurs) ne saurait être tenu responsable d'aucun dommage et d'aucune perte causés par l'utilisation de tels appareils ou accessoires. Une mise à jour de la console peut être nécessaire pour jouer à ce jeu.

© 2013 Warner Bros Interactive Entertainment

Trademarks are property of their respective owners. Wii U is a trademark of Nintendo.

This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group.

Autodesk and Scaleform are registered trademarks or trademarks of Autodesk, Inc., and/or its subsidiaries and/or its affiliates in the USA and/or other countries.

This software product includes Autodesk® Scaleform® software, © 2011 Autodesk, Inc. All rights reserved.

Assistance

Assistance avec Batman: Arkham Origins

Pour le service à la clientèle, s'il vous plaît visitez
support.wbgames.com.

Pour obtenir une assistance téléphonique, s'il vous plaît appelez au
410-568-3680
entre 9 h et 21 h (heure de l'Est)
Les tarifs locaux s'appliquent

Pour tout soutien international,
vous pouvez visiter support.wbgames.com
ou e-mail
WBGames.IntSupport@warnerbros.com

WB Games Soutien à la clientèle
c/o Pole to Win
Support technique internationale
10720 Gilroy Road
Hunt Valley, MD 21031

- Nous ne fournissons pas d'astuces de jeu.